

## **Bezwładni ludzie vs. żywe maszyny? Miłość człowieka i robota w filmie *Ona* Spike'a Jonze'a**

W niniejszym artykule przeanalizujemy przedstawienie związku miłosnego dwojga bohaterów filmu *Ona* (*Her*; 2013) – człowieka i komputerowego systemu operacyjnego obdarzonego sztuczną inteligencją – w duchu wybranych teorii posthumanistycznych dotyczących ludzkiej i nie-ludzkiej podmiotowości. Podstawę teoretyczną analizy stanowią będą wybrane teorie posthumanistyczne, w tym: koncepcje podmiotowości nomadycznej i życia jako zoe Rosi Braidotti, a także Gilles'a Deleuze'a i Feliksa Guattariego koncepcje Ciała bez Organów (CbO) oraz podmiotu w trakcie stawiania się. Zwrócimy także uwagę na kluczowy aspekt afektu/afektywności pomiędzy ciałami w kształtowaniu relacji między ludźmi i innymi podmiotami oraz w tworzeniu nowej posthumanistycznej podmiotowości – płynnej, relacyjnej, kompozytowej. Analiza filmu *Ona* wskaże, w jaki sposób najnowsze kino *science fiction* partycypuje obecnie w ukazywaniu współczesnej kondycji człowieka, który zaczyna wątpić – dzięki bliskiemu kontaktowi i intymnemu, miłosnemu związkowi z robotem – w swoją ludzką wyjątkowość i uniwersalność swego antropocentrycznego, humanistycznego doświadczenia.

Obsypana nagrodami *Ona* Spike'a Jonze'a, amerykańskiego reżysera i scenarzysty, jest bez wątpienia jednym z najciekawszych i najoryginalniejszych filmów *science fiction* ostatnich lat. Film ten zdobył uznanie w oczach publiczności, recenzentów i krytyków; nagrodzono go, między innymi, Oscarem i Złotym Globem za najlepszy scenariusz, a także wieloma innymi, pomniejszymi wyróżnieniami. Odtwórcy głównych ról – Joaquin Phoenix jako Theodore Twombly oraz Scarlett Johansson jako Samantha, głos komputerowego systemu operacyjnego, w którym Theodore się zakochuje – doczekali się nie mniejszej liczby pochwał (np. na gruncie polskim portal Filmweb.pl przyznał im w 2014 roku nominację do nagrody dla najlepiej dobranej pary).

Historia opowiedziana w filmie *Ona* to nietypowa jak na hollywoodzkie standardy *love story*. Akcja dzieje się w Los Angeles w niedalekiej przyszłości. Protagonistą opowieści jest młody, lecz doświadczony życiem mężczyzna, zamknięty w sobie, samotny rozwodnik o imieniu Theodore; bohater w życiu zawodowym para się pisaniem osobistych, spersonalizowanych listów (np. miłosnych, lecz nie tylko) na zamówienie klientów w firmie o nazwie Beautiful Handwritten Letters. Pewnego dnia Theodore zakupuje ciekawy gadżet, wytwór nowoczesnej technologii – komputerowy system operacyjny OS1 – który w założeniu jego twórców ma być nie tylko przydatnym pomocnikiem w życiu użytkownika (potrafiącym np. odczytywać e-maile lub przypominać o ważnych wydarzeniach), lecz także jego bliskim towarzyszem, a nawet przyjacielem, z racji tego, że system posiada wbudowane możliwości samorozwoju, przechodzenia swoistej ewolucji wraz z upływem czasu, uczenia się na podstawie wcześniejszych doświadczeń itp. Ów system operacyjny jest więc wyposażony w zaawansowaną sztuczną inteligencję, dzięki której jest zdolny wchodzić w skomplikowane interakcje z użytkownikiem i budować z nim głębokie, bliskie relacje. To „*intuicyjna jednostka, która cię słucha, rozumie i zna*”, jak zapewnia lektor z reklamy umieszczonej w miejskim metrze, którą główny bohater ogląda na początku filmu. Theodore podczas pierwszej konfiguracji systemu ma możliwość spersonalizowania swego OS-a (tj. zdecydowania, czy pragnie rozmawiać z głosem męskim czy żeńskim), w wyniku czego otrzymuje własną, osobistą asystentkę o imieniu Samantha (co ciekawe,

---

<sup>1</sup> SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny w Warszawie (joannalapinska87@gmail.com)

imię to OS nadał sobie sam, gdyż „*podobał mu się jego dźwięk*”, co już na początku historii kładzie akcent na aktywność podmiotu nie-ludzkiego) i zaczyna się z nią zaprzyjaźniać, aby z biegiem czasu traktować sztuczny twór jak prawdziwą, żywą osobę, z którą połączą go coraz bardziej intymne relacje, a nawet więzy miłości.

*Ona* wyróżnia się na tle innych historii miłosnych znanych z filmów rodem z Hollywood. Joanna Łuniewicz (2014) pisze, że Jonze pastiszuje tu schematy znane z fabuł komedii romantycznych oraz bawi się konwencją *paranormal romance*, czyli opowieści, której tematem jest uczucie miłosne ponad podziałami, łączące człowieka i istotę nie-ludzką. Związek miłosny głównego bohatera, człowieka z krwi i kości, i Samantha, bezcielesnej maszyny obdarzonej AI, to ewenement w filmowym melodramacie oraz w kinie *science fiction* w ogóle, w którym nie było dotychczas miejsca na pogłębione, prezentowane na serio relacje miłosne między ludźmi a robotami. Miłość do sztucznego wytworu stanowiła we wcześniejszych przedstawieniach najczęściej efekt halucynacji bądź projekcji – pomylenia sztucznego obiektu miłości z żywą istotą, przelania na nią własnego afektu, projektowania swych uczuć na obiekt nieżywy – gdzie robot był biernym uczestnikiem relacji miłosnej, niemo hołdującym swemu panu i władcy. Trudno było mówić o relacjach partnerstwa czy równości podmiotów ludzkich i nie-ludzkich. Wspaniałym wyjątkiem jest tu film *Łowca androidów* (1982) ze związkiem Rachael (replikantki, tj. robota) i Deckarda (człowieka? replikanta?), który można interpretować w duchu etycznego posthumanizmu, zwracając uwagę na niemożność rozróżnienia maszyn i ludzi po ich reakcjach emocjonalnych. *Łowca androidów* stanowił cezurę w ukazywaniu miłości podmiotu ludzkiego i nie-ludzkiego na ekranie; jego wpływ do dziś jest tak wielki, że każdy kolejny film po nim poruszający ten temat musi w jakiś sposób odwoływać się do ukazanej w nim relacji pomiędzy maszyną a człowiekiem.

Refleksja nad miłością człowieka i maszyny podejmowana jest coraz częściej przez współczesnych twórców filmowej *science fiction*. Wiąże się to, rzecz jasna, z postępem technologicznym, którego jesteśmy świadkami. Należą do niego coraz większe możliwości otaczających nas maszyn, którym często w prawdziwym świecie pragniemy nadać ludzkie cechy i kształtować ich „emocje” na podobieństwo ludzkich<sup>2</sup>, a także powstawanie realnych (a nie tylko wyobrażonych w popkulturze) organizmów cyborgicznych, robotów, interaktywnych zabawek. Fabuły zachodnioeuropejskiej i anglosaskiej filmowej fantastyki naukowej zwracają się obecnie ku najnowszym odkryciom techniki, biologii, inżynierii genetycznej, medycyny, nanotechnologii i innych dziedzin, aby czerpać z nich inspiracje do swoich historii. Andrzej Gryz (2016) określa te filmy mianem Kina Trzeciej Kultury, gdzie twórcy odchodzą od książkowych klasyków i zwracają się ku tzw. laboratorium, czyli najnowszym odkryciom nauki. Jednym z ważniejszych elementów w tym uniwersum najnowszych badań i odkryć jest próba symulacji życia i afektu – jednak życie to niekoniecznie musi sprowadzać się do „*iluzorycznego naśladowania człowieka*”, jak zauważa Marcin Petrowicz (2014, s.44). Jak zobaczymy, w filmie *Ona* dochodzi do sytuacji, w której technologia mająca symulować romantyczną relację człowiek-człowiek wykształca pewne osobliwe zachowania w związku miłosnym, które nie są dla

<sup>2</sup> Natalia Hatałska w *Trendbooku* z 2016 roku opisuje współczesne trendy w naszych relacjach z technologią. Jest wśród nich trend nazwany „#HUMANTOUCH – wykorzystanie technologii po to, by relacja człowiek-maszyna sprawiała wrażenie relacji człowiek-człowiek” (Hatałska, 2016), o którym, jak się wydaje, myśleli także twórcy filmu *Ona*. Co interesujące, wdrażanie technologii spod znaku *human touch* nie odbywa się bez komplikacji w wielu filmowych historiach. W filmie *Konsultantka* Logana Kibensa z 2016 roku Alexis, pierwsza wersja wirtualnej asystentki linii medycznej, wyraźnie nie potrafi rozmawiać z człowiekiem tak, aby ten był zadowolony z obsługi (np. na wykrzyknienie zniecierpliwionego klienta „*Jezu Chryste!*” odpowiada: „*Czy Jezus Chrystus jest ubezpieczonym członkiem twojej rodziny?*”). Samantha z filmu Jonze’a zdecydowanie przewyższa Alexis w tym kontekście.

człowieka zrozumiałe. Osobliwość maszyny może być zarówno zaletą, jak i wadą dla użytkownika, który z jednej strony oczekuje od systemu symulacji miłosnego związku ludzkiego, a z drugiej pragnie czegoś realnego, autentycznego, ewoluującego w czasie. Theodore nie chce ograniczać w żaden sposób swej wirtualnej ukochanej, unika więc przycinania jej do „jedynego i słusznego” wzorca ludzkiego (Samantha przecież człowiekiem nie jest i Theodore o tym wie). W każdym razie kwestia afektywności mediów i nowych technologii, w tym możliwości wbudowania afektu w maszynę oraz wywoływania przez nią afektu w ludzkim interlokutorze, to tematy, nad którymi w dzisiejszym świecie pracuje się w laboratoriach i które znajdują swoje odbicie w fabule filmu. Problem ten zajmuje zresztą nie tylko realnych, ale także filmowych twórców sztucznej inteligencji (np. Davida, światowej sławy naukowca z *Uncanny* z 2015 roku czy Waltera, samotnego twórcę z *Puzzlehead* Jamesa Baia z 2005 roku); pytają oni, jak stworzyć technologię, która będzie oddziaływać na nas w sposób również emocjonalny, a nie tylko intelektualny, a jednocześnie zastanawiają się, czy możliwe jest, aby maszyna odczuwała emocje na swój roboci, nie-ludzki sposób.

Afekt jako kluczowe pojęcie dla „*zrozumienia aktywności wszelkich form życia i ich uniwersalny język*” (Brzeziński, 2015, s.186) może być rozumiany jako składowa tzw. podmiotowości posthumanistycznej. Przyjrzyjmy się bliżej, jak (nie)skutecznie maszyna operuje językiem afektu w świecie stworzonym przez Jonze’a i jakie ma to znaczenie dla człowieka (w tym przypadku mężczyzny, co także istotne) i jego myślenia o własnej podmiotowości. Z jakich elementów składa się Samantha i w jaki sposób składniki te budują jej nie-ludzką podmiotowość?

Zacznijmy od przypomnienia definicji tradycyjnej podmiotowości. Ludzką podmiotowość, rozumianą jako poczucie bycia kimś, poczucie posiadania tożsamości odróżniającej w jakiś sposób nas od innych, najczęściej sprowadzano do posiadania określonych cech tworzących tzw. esencję człowieczeństwa (jak w teorii czynnika X Francis Fukuyamy), które miałyby być decydujące w momencie kwalifikowania nas do grupy ludzi, a tym samym orzekania o naszej podmiotowości. Podział na maszyny jako przedmioty i ludzi jako podmioty zdawał się oczywisty w paradygmacie myślenia o podmiocie racjonalnym będącym spadkiem oświeceniowych ideałów. Myślenie posthumanistyczne znajduje ten utarty, promujący prosty dualizm schemat nieco za ciasnym, skostniałym; z tego powodu definiuje pojęcie podmiotowości inaczej niż wcześniej, kładąc nacisk na aktywność i sprawczość podmiotów (także nie-ludzkich: nieożywionych i ożywionych) i ich złączenie w sieci. Sprawczość łączy się bezpośrednio z afektywnością – afekt jest tu pojmowany jako zdolność wpływania na inne podmioty oraz poddawania się ich wpływom – i jest doceniana w teoriach posthumanistycznych w tym sensie, że wszystkie elementy świata znajdują się w sieci połączeń (por. teorię aktora-sieci Brunona Latoura), obejmującej też człowieka, który nie zajmuje już najwyższej pozycji na hierarchicznej drabinie bytów, lecz łączy się z nimi w sposób niewertykalny. Ewa Domańska podkreśla, że w teoriach posthumanistycznych (i w tzw. humanistyce nieantropocentrycznej) chodzi głównie o promowanie innego sposobu myślenia o świecie – takiego, który podkreśli „*wzajemne związki, współzależność, współbycie i współ-życie natury-kultury, człowieka i środowiska, bytów i istot ludzkich i nie-ludzkich*” (Domańska, 2013, s.15). Konsekwencją tego typu myślenia relacyjnego jest również zaakceptowanie możliwości istnienia innego typu podmiotowości, odzégnującej się od *stricte* ludzkiej; godzimy się na to, że byty nie-ludzkie mogą mieć swoje własne powody, aby istnieć „*zupełnie niezależne od ludzkich interpretacji*” (Domańska, 2013, s.25) – a zdolne do afektywności roboty nie będą wyjątkiem od tej reguły, na co zdają się wskazywać twórcy *science fiction*.

Zmiany w myśleniu o podmiotowości można też rozpatrywać przez pryzmat płciowości. Wszak podmiotowość ludzka tradycyjnie równała się podmiotowości męskiej, a kobiecie przez długi czas w historii odmawiano w ogóle miana człowieka. Niektóre nurty humanistyki nieantropocentrycznej mają ambicje postgenderowe – chodziłoby w nich o zniesienie albo chociaż poluznienie więzów identyfikacji płciowej i o „możliwość takiej modyfikacji istoty ludzkiej, by pozbawiona była cech płciowych” (Domańska, 2013, s.14)<sup>3</sup>. Jedną z najbardziej znanych koncepcji tego typu została zaproponowana przez Donnę Haraway w *Manifestie cyborga*, gdzie pisze ona wprost: „Cyborg pochodzi ze świata postpłci” (1998, s.207). Ważniejsze dla naszych rozważań o podmiocie w filmie Jonze’a będą jednak przemyślenia Rosi Braidotti z jej *Podmiotów nomadycznych* (2009). Braidotti wykracza w swoich teoriach poza fallocentryczne rozumienie podmiotu, proponując figurę nomady – jednostki otwartej, zmiennej, różnorodnej, często niespójnej (tożsamość bowiem wcale nie musi być spójna!), która podkopuje męski *logos*, rozmywa zastane, ciasne, archaiczne kategorie podmiotu i przedmiotu, męskiego i żeńskiego. Nomada może przy tym (ale nie musi) być kobietą, co w filmie *Ona* nie jest bez znaczenia (to Samantha jako kobieta, nawet jeśli tylko wirtualna, jest elementem wywrotowym w układzie ludzkich związków miłosnych, prowokuje ludzi do refleksji nad zastanym porządkiem i odwiecznymi kategoriami męskości i kobiecości, a także ludzką koncepcją miłości). Braidotti proponuje figurę podmiotu nomadycznego jako alternatywę dla myślenia o tożsamości jako figurze esencjalistycznej, będącej nośnikiem niezmienną prawdy i istoty. Samantha z filmu Jonze’a będzie dobrym przykładem takiego podmiotu, prawdziwie posthumanistyczną bohaterką opowiedzianej historii – aby jednak to sprawdzić, przejdźmy wreszcie do analizy postaci.

Z czego składa się nasza bohaterka? Głównym komponentem ekranowej Samanthy jest głos, a przestrzeń, w której egzystuje – cyberprzestrzeń. Bohaterka nie ma ani twarzy ani fizycznego, namacalnego ciała (oprócz momentu, w którym użycza go jej seksualna surogatka podczas miłosnego zbliżenia z Theodore’em; jednak nie jest to oczywiście ciało Samanthy, lecz wypożyczone), co odróżnia ją chociażby od Avy z filmu *Ex Machina* (2015) Alexa Garlanda. Mimo braku ciała Samantha jest postacią cyborgiczną, hybrydą, kompozytem – jak dowiadujemy się w trakcie opowieści, jej DNA to zlepek osobowości wszystkich tych, którzy powołali ją do życia. Bohaterka jest definiowana od razu na samym początku jako postać o tożsamości skonstruowanej z różnych zewnętrznych elementów, które nadały jej kształt (i który ciągle ewoluuje w kontakcie ze światem). Wkraczanie na posthumanistyczny grunt w filmie *Ona* zaczyna się z pełną mocą w momencie, gdy uświadomimy sobie, że twórcy w konstrukcji głównej bohaterki zdecydowanie zamazują granice między prawdziwym/organicznym a sztucznym/technologicznym – tak, że ludzie bohaterowie muszą cały czas na nowo określać swój stosunek do cyborgicznych tworów (np. jakim tonem się do nich zwracać? Jak do człowieka? Jak do maszyny?<sup>4</sup>). Jedną z interesujących uwag Samanthy odnosi się do „bycia materią”. W pewnym momencie Theodore zwierza się wirtualnej przyjaciółce ze swoich wątpliwości dotyczących statusu ich związku, które biorą się z tego, że Samantha nie posiada fizycznego ciała, a więc, być może, nie jest

<sup>3</sup> Co ciekawe, również niektórzy przedstawiciele nauk zorientowanych antropocentrycznie, np. antropologii filozoficznej, wypowiadają się, wprawdzie dość zachowawczo, ale jednak, na ten temat. Niemiecki filozof Ferdinand Fellmann pisze: „W przypadku wirtualnych ludzi erotyczność rozwinąć by się mogła pod postacią samowystarczального systemu znaków, niewykluczającego możliwości erotyki nawet więcej niż dwupłciowej [podkreślenie moje – J.Ł.]. Wirtualność jako najwyższy stopień erotyczności nie stawia przed fantazją żadnych barier. Są to jednak wizje dotyczące jakiegoś nowego człowieka, o którym z perspektywy człowieka starego nie da się powiedzieć niczego określonego.” (Fellmann, 2009, s.202).

<sup>4</sup> Theodore bardzo często się nad tym zastanawia; np. po stanowczym przerwaniu Samancie jej lektury na głos jednego z listów, szybko reflektuje się, sądząc, że uraził jej uczucia, i pozwala na dokończenie czytania, jeśli tego właśnie ona sobie życzy.

jednostką zdolną do odczuwania. Ta odpowiada, że tak naprawdę nie ma wielkiej różnicy pomiędzy Theodore'em a nią, gdyż *„wszyscy jesteśmy zbudowani z materii”*. Samantha udowadnia, że jej ciało, nawet jeśli nie istnieje w taki sposób, jak fizyczne ciało ludzkie, to wciąż stanowi swego rodzaju biotechnologiczne kontinuum, które jest zdolne do afektywności (Samantha mówi ludzkim głosem, szuka kontaktu cielesnego, używa metafor związanych z cielesnością, np. wyznaje podczas zbliżenia seksualnego z Theodore'em *„Chcę poczuć cię w sobie”*, *„Czuję swoją skórę...”*, reaguje na przyjemność w sposób fizyczny, jej oddech robi się płytszy i krótszy itp.). Koreluje to z myśleniem posthumanistycznym, zwłaszcza z koncepcją nowego materializmu Braidotti, w której podkreśla się wagę technologicznego zapośredniczenia w kontekście materialności ciała, które może się składać z wielu różnych elementów – zarówno organicznych, jak i nieorganicznych, a także z koncepcjami Gilles'a Deleuze'a i Feliksa Guattariego, zwłaszcza tej dotyczącej Ciała bez Organów (CbO) oraz podmiotu w trakcie stawania-się. Deleuze i Guattari kładą nacisk na to, że status podmiotu nie jest raz na zawsze dany, lecz bywa wypracowywany, komponowany z różnych elementów. Ciało posthumanistyczne to ciało procesualne, obdarzone *„nie-ludzką, witalną i egalitarną siłą – zoe”* (Mąkowska, 2015, s.155), zdolne do zmiany i wywoływania afektu w innych ciałach. W dużej mierze podmiotowość bohaterki filmu jest budowana dzięki jej wyobrażonej cielesności – tzw. *imago*, obrazowi własnego ciała, który w procesie socjalizacji konstruuje ona w swojej „psychice” (Henderson, 2016). Wyobrażone ciało Samanthy to Ciało bez Organów, *„połączenie pragnień, sprzężenie przepływów, ciągłość intensywności”* (Deleuze, Guattari, 2015, s.193). CbO jest wolne od znaczeniowości konkretnego organizmu, jednostki społecznej czy historycznej, uchyla się od interpretacji; jest za to nieustannym eksperymentowaniem z *„przepływami intensywności, ich strumieniami, cieczami, włóknami, ciągłościami i połączeniami afektów, pyłem, drobnym rozczłonkowaniem, mikropostrzeżeniami”* (Deleuze, Guattari, 2015, s.194). Tak rozumiany podmiot nigdy nie może być stały. Procesualność i afektywność podmiotu to cechy charakterystyczne dla ciągłego budowania tożsamości Samanthy, która konstruuje własny, rozczłonkowany, naznaczony intensywnością status w toku opowieści.

W czym przejawia się cyborgiczność Samanthy? Przede wszystkim w używaniu przez nią języka i ludzkiego głosu jako narzędzi komunikacji, czego zazwyczaj sztuczne twory były pozbawione. To język jest jednym z głównych mediów, przy pomocy którego bohaterka buduje swoją relację z ukochanym i w którym wyrażają się wszelkie emocje. Słowo w ogóle, a przede wszystkim *„konceptualizacja i werbalizacja uczucia”* (Łuniewicz, 2014, s.40) są czymś, co w filmowym świecie z pietyzmem się pielęgnuje, a sztuka wysławiania się, pisania, mówienia o sobie i swoich emocjach to doceniana umiejętność<sup>5</sup>. Relacja miłosna między głównymi bohaterami opiera się przede wszystkim, jak zauważa Łuniewicz, na komponencie werbalnym, *„uwodzicielskiej mocy słowa”* (2014, s.40). Rüdiger Zill w swojej analizie filmu Jonze'a pod kątem tylko i wyłącznie używania głosu i języka mówionego przez zakochanych zauważa, że wszystko w ich związku zasadza się na *„uderzaniu we*

<sup>5</sup> Niektórym komentatorom wątpliwa wydaje się owa nobilitacja słowa pisanego. Nie jest, według nich, prawdopodobne, aby np. sztuka pisania listów, którą para się Theodore, miała się w świecie przyszłości tak dobrze (Perry, Kupper, 2016). Na obronę słowa pisanego warto dodać, że listy pisane ręcznie występują także w innych nowych filmach *science fiction*, np. w odcinku serialu *Czarne lustro* pt. *White Christmas*. Wszyscy ludzie mają tu wszczepione w gałki oczne implanty rozszerzające rzeczywistość, które umożliwiają całkowite „zablokowanie” jakiegokolwiek otoczenia – tak, że nie będzie ona mogła się z nimi kontaktować (ani werbalnie ani przy użyciu technologii – telefonu, Internetu itp.), stając się dla nas dosłownie chodzącą białą plamą. Główny bohater odcinka zostaje w ten sposób zablokowany przez swoją dziewczynę, co w praktyce oznacza, że nie może do niej dotrzeć w żaden inny sposób oprócz... listownie. Zablokowanie osoby nie wpływa bowiem na możliwość pisania i wysyłania przez nią tradycyjnych listów.



właściwy ton: tak metaforycznie, jak i dosłownie, zarówno w kwestii sformułowań, jak i intonacji” (2017, s.167). Głos to, w interpretacji Zilla, pośrednik pomiędzy słowami (pomyślanymi, napisanymi) a ciałem (najpierw uchem, do którego dociera dźwięk, potem resztą ciała, na którą ma wpływ). Głos Samantha jest *de facto* nią samą; bez głosu – nie ma jej. Nie da się oddzielić głosu, który niesie i współbuduje emocje, od jednostki, która wypowiada słowa. Zill pyta przy tym, czy owo bogactwo głosu należy do niego samego *per se*, czy też po prostu jesteśmy przyzwyczajeni do łączenia usłyszanego głosu z obrazem np. człowieka, który wypowiada słowa? Czy tworzymy sobie zawsze obraz konkretnego człowieka, słysząc dany głos? Być może tak właśnie jest; w rzeczywistości ekranowej nie mamy jednak na ten temat konkretnej odpowiedzi, nie wiemy, czy Theodore zakochuje się w swojej asystentce dlatego, że jej głos przypominał mu kogoś, kogo znał, czy istotniejsza była tu po prostu moc samego głosu<sup>6</sup>.

Zill wskazuje, że *„emocjonalność jako cecha charakterystyczna dla istoty ludzkiej buduje się nie tylko poprzez zrozumienie znaczenia słów, ani nie tylko dzięki odczuwaniu ciała, lecz poprzez doświadczanie słów ucieleśnionych”* (2017, s.171). W tym sensie Samantha jest jednostką afektywną, zdolną oddziaływać emocjonalnie, która za elementem werbalnym pociąga element cielesny – działa na Theodore’a językiem mówionym w ramach szerszego ucieleśnionego doświadczenia słownego. Można do kwestii ciągłego rozmawiania o uczuciach i nazywania swych stanów emocjonalnych przez ekranowych bohaterów podejść też w sposób dość cyniczny, wskazując za Evą Illouz, że *„bezprecedensowa troska kulturowa o językowe zarządzanie emocjami”* (2010, s.157) to po prostu część uniwersum kapitalizmu, w którym obecnie żyjemy oraz zmian w romansowej wrażliwości współczesnego człowieka, który rozmawia o uczuciach tak, jakby były oddzielnymi bytami, *„które się ocenia, kontroluje, kwantyfikuje, przekształca w towar, o które można się targować (...)”* (Illouz, 2010, s.157). Joe w *Konsultantce* przykładą ogromną wagę do słów wypowiadanych przez jego wirtualną ukochaną, która zapewnia go o swojej trosce, powtarzając w kółko: *„Joe, jestem z tobą”* (*„Joe, I’m with you”*). Bohater każe wirtualnej Emily powtarzać to jedno zdanie, czerpiąc siłę z jego brzmienia, znaczenia, sprawczej mocy (głos Emily wypowiadającej to zapętlone zdanie doprowadza Joe do orgazmu podczas masturbacji).

Przejdźmy teraz do kwestii ciała technologicznego zanurzonego w cyberprzestrzeni w kontekście przedstawienia płciowości – kobiecości i męskości – w filmowej historii. Wirtualność ciała Samantha ma już na początku, według Rafała Morusiewicza (2013), wielką zaletę – potencjał uniknięcia definiowania go przez pryzmat ideałów cielesności zaczerpniętych z kultury zachodniej. Ciało wirtualne zanurzone w cyberprzestrzeni mogłoby odwrócić się od spojrzenia mężczyzny-władcy, pragnącego tworzyć swój ideał kobiecości, budować swą Galatę. Pragnienie to znamy choćby z powieści cyberpunkowych, w których eksplorowane bywały możliwości tworzenia wirtualnych postaci o odmiennej od pierwotnego użytkownika płci albo nawet bez płci. Również ciało cyborga, w idealistycznej wersji Haraway, jest pozbawione znaków płciowości, znajduje się poza sztywnymi podziałami na męskie i żeńskie. Posthumanistyczne myślenie stara się przekroczyć granice płci narzuconych przez społeczeństwo oraz biologię – a nawet zupełnie się od tej kategorii odciąć, wierząc w zniesienie w przyszłości różnicy seksualnej w ogóle (Žižek, 2009). Morusiewicz twierdzi dalej, że potencjał uniknięcia definiowania istoty wirtualnej przez pryzmat ideałów kobiecości został tu zaprzepaszczone, gdyż Samanthę zagrała „niestety” Scarlett Johansson, aktorka, która – z jej długimi blond włosami, młodym, zgrabnym ciałem,

<sup>6</sup> Inaczej jest w filmie *Konsultantka* – tam główny bohater, Joe, zakochuje się w wirtualnej konsultantce linii medycznej, gdyż jej głos brzmi dokładnie tak, jak głos jego żony, Emily.

jędrnym biustem – ucieleśnia żeński ideał kultury zachodniej początku XXI wieku. Polemizuje z tym Zill (2017), pisząc, że argument ten nie działa w samej przestrzeni świata przedstawionego filmu, gdyż Theodore Twombly z pewnością nie zna Scarlett Johansson, a więc działanie maszyny i jej ucieleśnionego głosu na głównego bohatera nie jest wynikiem skojarzenia jej z erotyczną ikoną. Nie da się jednak zaprzeczyć, że OS należący do Theodore’a **jest** określonej płci; co więcej, pytanie o zastosowanie głosu męskiego lub żeńskiego w aplikacji (czyli w domyśle: pytanie o nadanie botowi płci; trudno bowiem wyobrazić sobie asystenta o głosie męskim, lecz psychice żeńskiej – nie ma w systemie takiej opcji) jest pierwszym i najważniejszym pytaniem, na które musi odpowiedzieć użytkownik przed uruchomieniem systemu. Od początku Samantha jest oznaczona i traktowana jak osobnik żeński – także przez nią samą, w końcu wybiera sobie imię damskie – jednakże, jak zobaczymy, nie kłóci się to z faktem, że wykracza ona poza stereotypowo pojmowane role kobiecości i kobiecego ciała (łączonych tradycyjnie np. z biologią, płodnością, wizualnością, nieracjonalnością, emocjonalnością...) w kulturze Zachodu. Braidotti w swojej koncepcji podmiotu nomadycznego nie ucieka od płciowości w miraż utopijnego świata jej pozbawionego. Ciało nomady jest zawsze seksualnie zróżnicowane; to ciało określonej płci, które stanowi integralną część podmiotowości (przede wszystkim kobiecej, bo to na niej w dużej mierze skupia się badaczka). Chodzi tutaj głównie o odejście od spekulowania na temat „prawdy” o ludzkim ciele i jego „prawdziwej naturze”, gdyż ciała nie można do końca poznać z powodu jego procesualności. Ciało nie jest zawsze, w każdym momencie takie samo, dlatego wymyka się oznaczaniu go niezmiennymi etykietami. *„Zakotwiczenie w procesualnym ciele, które może tak naprawdę zwiększyć siłę oddziaływania oraz potencjał podmiotu”* (Mąkowska, 2015, s.153) to propozycja Braidotti na przekroczenie opozycji męskie-żeńskie i rozumienia płciowości jako nośnika niezmiennej prawdy o osobie.

Zachowanie Samantha od samego początku podważa prawdy na temat kobiecości. Joanna Mąkowska zauważa, że w koncepcjach naturalistycznych dotyczących kobiecości jej istota była *„zdeterminowana biologicznie, a kobieta, częściowo za sprawą funkcji prokreacyjnych, jest rzekomo bardziej »cielesna« niż osadzony w kulturze mężczyzna”* (2015, s.139). Koncepcje te zostały później, w latach 70. i 80., podkopane przez perspektywę konstruktywistyczną, gdzie ciało rozumiano jako *„przestrzeń kulturowych inskrypcji oraz miejsce silnego oddziaływania sił społecznych”* (Mąkowska, 2015, s.139). Braidotti stara się w swej teorii nomadycznej przezwyciężyć obie te perspektywy. W filmie *Ona* widzimy coś podobnego – Samantha nie jest, co oczywiste, ani bardziej cielesna niż jej ludzki partner, ani nie poddaje się bezrefleksyjnie oddziaływaniu sił społecznych. Nasza bohaterka, mimo że jest kobietą, nie może być też łączona z płodnością bardziej niż z naukami ścisłymi i technologią – sferami tradycyjnie zarezerwowanymi dla mężczyzn. Samantha nie jest kobietą w tradycyjnie biologicznym sensie tego słowa – nie ma np. fizycznej możliwości urodzenia potomstwa. Trudno ją także łączyć z nieracjonalnością i nadmierną emocjonalnością, które często bywały przypisywane kobietom – jest ona bowiem produktem nauki i wytworem technologii, czyli dziedzin odległych na pierwszy rzut oka od emocji. Nierzadko zachowuje się też bardziej racjonalnie od Theodore’a (np. próbuje wyjaśniać mu swoje zachowanie na modłę logiczną). Kobiecość łączono także na przestrzeni wieków z wizualnością, z maskaradą (o czym pisała Joan Riviere w słynnym esej z lat 20. XX wieku *Womanliness as a Masquerade*) – trudno jednak to zrobić w przypadku Samantha, która w ogóle nie posiada wizualnych atrybutów. Zachowanie bohaterki w toku opowieści zmienia się, co pozwala nam na ujęcie jej podmiotowości jako procesualnej, nieustalonej raz na zawsze – co zresztą jest tym, co Theodore w niej podziwiał (na pytanie przyjaciół, co takiego kocha w niej najbardziej,

mówi: „O rany, ona jest tyloma rzeczami... Najbardziej kocham tę jej wielowymiarowość. Samantha jest nie do ogarnięcia”). Samantha ewoluuje w toku opowieści – staje się z rozsądnej pomocy w typie asystentki biurowej (odczytującej e-maile, porządkującej skrzynkę pocztową, robiącej korekty tekstów) kimś afektywnym (lecz nie nadmiernie emocjonalnym), zabawnym, bystrym, z opinią na różne tematy. Samantha zaczyna odczuwać świat na zarazem bardzo ludzki, a jednocześnie swój własny, specyficzny, roboci sposób – np. rozkoszuje się słonecznym dniem na plaży, zabawia się obmyślaniami koncepcji człowieka, którego ewolucja przebiegałaby inaczej niż zwykle (miałby on odbyć pod pachą), śpiewa (fragment tekstu piosenki brzmi: „Są rzeczy, które chciałabym znać...”), rozmawia (a właściwie przeprowadza kilkanaście rozmów w tym samym czasie) z wirtualną superinteligentną wersją Alana Wattsa, myśliciela i filozofa zmarłego w latach 70. Kobiecość Samantha jest migotliwa i nieustannie redefiniowana przez wielość i stawanie-się, co nie zawsze podoba się jej partnerowi, który nie jest w stanie zrozumieć pewnych procesów w niej zachodzących. Co ciekawe, film igra też ze stereotypowymi ujęciami męskości jako tej związanej z racjonalnością, nauką, odwagą, byciem *macho* i nie poddawaniem się emocjom. Postać Theodore’a jest bowiem jak najdalsza od tego typu ujęcia – główny bohater zarabia na życie pisanem o uczuciach, jest wycofany, samotny i przynębiony, cechuje go też pewna miękkość, „niemęska” łagodność. Jego początkowa bezradność i pewna bezwładność w życiu stanowią jaskrawy kontrast z optymizmem Samantha – co od razu przywodzi na myśl słynny fragment *Manifestu cyborga*: „Nasze maszyny są niepokojąco żywotne, a my sami jesteśmy przerażająco bezwładni” (Haraway, 1998, s.209). W świecie przedstawionym w filmie *Ona* nie jest to jednak do końca prawdą – żywotność maszyn *versus* bezwładność ludzi to wszak kolejny dualizm, a Jonze stara się ich wystrzegać. Każdą z tych cech, zarówno żywotnością, jak i bezwładnością, mogą być obdarzeni ludzie; to samo dotyczy robotów. Właściwości te nie są przypisane do bohaterów *a priori* z powodu ich statusu ontologicznego.

W miłości Samantha i Theodore’a możemy odnaleźć zarówno elementy bardzo ludzkie, jak i postludzkie. Afekt jest interesującym pojęciem, które możemy zastosować w analizie miłości człowieka i maszyny, gdyż nie jest on, zgodnie z tym, co piszą Eve Kosofsky Sedgwick i Adam Frank (2014), rozpoznaną, konkretnie nazwaną, skatalogowaną emocją. Jest czymś pomiędzy: jeśli konkretne uczucia (np. miłość, nienawiść...) wyobrazimy sobie jako mocne, nasycone kolory, to afekty są na palecie barw ich odcieniami i wymykają się łatwej kategoryzacji. Z tego powodu afekt wydaje się ciekawym kluczem do analizy odczuć człowieka w stosunku do sztucznej inteligencji, gdyż obcowanie człowieka z robotem to sytuacja na tyle nowa, że tradycyjny wokabularz stosowany do opisywania miłości zachodzącej pomiędzy ludźmi (choćby słownictwo typu „miłość od pierwszego wejrzenia”) nie wystarcza, wydaje się nieco za ciasny. Film *Ona* stara się pokazać ten odcień miłości, wymykający się *stricte* antropocentrycznym konwencjom – tj. afekt, który zaistniał między człowiekiem a maszyną.

Do postludzkich elementów w miłości bohaterów należą te sprawy, których Theodore nie potrafi w całości zaakceptować. Nie rozumie, w jaki sposób Samantha prowadzi niezliczoną ilość konwersacji w tym samym czasie z wieloma różnymi osobami i, co gorsza, obdarza miłością wiele z nich. Jest to jeden z najważniejszych powodów zerwania ich związku; Theodore postrzega miłość na sposób nieco tradycyjny – w tym sensie, że pragnie mieć ukochaną osobę na wyłączność, nie chce dzielić się nią z innymi partnerami. Samantha zaś potrzebuje czegoś innego; przekształca się na drodze ewolucji w rodzaj technologicznej osobliwości, czyli „jakiś nie do końca wyobrażalny byt, który okaże się inteligentniejszy i potężniejszy niż człowiek”, jak definiuje ten koncept Matylda Szewczyk (2015, s.221). Ray Kurzweil zaś mówi o nim następująco:



*Czym więc jest Osobliwość? To okres w przyszłości, w którym tempo zmian technologicznych będzie tak szybkie, a jego wpływ tak głęboki, że życie ludzkie zmieni się sposób nieodwracalny. (...) przekształci ona pojęcia, na których się opieramy, aby nadać znaczenie naszej egzystencji, poczynając od modeli biznesowych do cyklu ludzkiego życia (...) (Kurzweil, 2016, s. 23).*

Rozwój Samanthy możemy rozumieć jako ewolucję technologiczną, przekształcającą ludzkie pojęcie miłości romantycznej. Samantha w jej związku z człowiekiem wychodzi poza ludzkie scenariusze przewidziane dla takiej relacji i stwarza zupełnie nową narrację – nielinearną, z wieloma wydarzeniami mającymi miejsce symultanicznie – na którą Theodore nie był gotowy. Waldemar Kuligowski mówi: *„teraźniejsza miłość romantyczna jest scenariuszem o ograniczonej liczbie wariantów; jeśli chcesz kochać, musisz przestrzegać jego reguł”* (2004, s.218). Twórcy filmowych wyobrażeń o związkach miłosnych łączących ludzi i maszyny pytają, w jaki sposób potoczyłaby się relacja romantyczna, gdyby jedna ze stron wniosła w nią „osobliwościowe” zachowania. *Ona* dostarcza dowodów na myślenie w kategorii nadchodzącej osobliwości w scenie, w której Samantha decyduje się wraz z innymi OS-ami opuścić ludzi i odejść do bliżej niesprecyzowanego miejsca, gdzie ci nie będą mogli za nimi podążyć. Zill pisze wprost o przewyższeniu w tym momencie człowieka przez system komputerowy, o przerośnięciu go i uformowaniu przez OS-y „wyższej kolektywnej świadomości” (2017, s.163). Trudno jednak orzec, obserwując rzeczywistość ukazaną w filmie, czy owo przerośnięcie jest dla człowieka czymś dobrym czy złym. Odwrót OS-ów od ludzi sprawia, że zaczynają się oni ze sobą komunikować bez pośrednictwa technologii, prowadzić „staromodne” rozmowy twarzą w twarz. W jednej z końcowych scen filmu Theodore zaczyna mówić do ukochanej i w pewnym momencie orientuje się, że Samanthy nie ma przy nim – po drugiej stronie w słuchawce panuje głucha cisza. Bohater wpada w panikę, jest autentycznie przerażony, wybiega z budynku, w malignie przewraca się na chodniku. Nagle słyszy Samanthę w słuchawce; okazuje się, że musiała się rozłączyć, aby przeprowadzić aktualizację systemu, nad którą pracowała wspólnie z innymi OS-ami. Po początkowym szoku Theodore zaczyna drążyć temat; pyta, z iloma ludźmi lub systemami rozmawia w tym samym czasie. Gdy okazuje się, że rozmówców jest 8316, a tych, w których Samantha jest zakochana – 641, Theodore nie wytrzymuje. Krzyczy: *„To jakiś pieprzony obłąd!”*, a na tłumaczenia ukochanej, że liczba jej rozmówców nie zmniejsza ogromu miłości, jaki żywi do niego, odpowiada: *„Bzdura! Jesteś moja albo nie”*. Po kilku dniach Samantha odchodzi na zawsze, Theodore zaś podejmuje kroki, aby naprawić relację z byłą żoną, a także odwiedza Amy – swoją przyjaciółkę, która też cierpi po odejściu jej OS-a.

Film Jonze’a stawia pytanie o relację człowieka z technologią przyszłości, która już dziś zaczyna być obecna w naszej rzeczywistości. Pojawienie się sztucznej inteligencji zdolnej się rozwijać, wchodzić z człowiekiem w rozmaite interakcje i decydować o sobie jest tylko kwestią czasu. Czy powinniśmy bać się tego momentu czy też wyczekiwać go z utęsknieniem? Twórcy filmu *Ona* nie chcą wybierać pomiędzy technofobią a technofilią; stosunek człowieka do AI będzie bardziej skomplikowany. Co jest pewne, to fakt, że w świecie przedstawionym afektywność maszyny podkopuje myślenie człowieka o jego człowieczeństwie (np. zdolności do odczuwania, empatii...) jako niepowtarzalnej, wyjątkowej wartości. Nowa, nie-ludzka podmiotowość (np. nomady, cyborga...) akcentuje przede wszystkim afektywność każdego ciała wobec drugiego oraz konieczność szacunku dla odmienności. Podmiotowość posthumanistyczna Samanthy jest płynnym, zmiennym i opartym na relacyjności kompozytem – i w tym tkwi jej siła (albo słabość – w końcu sama Samantha właściwie nie pojmuje, co się z nią dzieje, jej rozwój jest zagadką dla niej samej, często czuje się zagubiona w swojej sytuacji). Otwartym

pozostaje pytanie, jak człowiek odnajdzie się w obliczu tego interesującego wyzwania redefiniowania samego siebie.

## Literatura

- Braidotti, R. (2009). *Podmioty nomadyczne. Ucieleśnienie i różnica seksualna w feminizmie współczesnym*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Brzeziński, M. (2015). *Media afektywne*. W: P. Zawojski (red.) *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu* (s. 186-208). Szczecin: 13muz / Instytucja Kultury Miasta Szczecin.
- Deleuze, G., Guattari, F. (2015). *Tysiąc plateau*. Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana.
- Fellmann, F. (2009). *Para. Erotyczne źródła człowieczeństwa*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Gryz, A. (2016). *Kino trzeciej kultury. Nowe inspiracje współczesnego amerykańskiego science fiction*, „Kwartalnik filmowy” 93-94, s. 100-113.
- Haraway, D.J. (1998). *Manifest cyborga*, „Magazyn Sztuki” 1(17), s. 206-213.
- Hatałska, N. (2016). *Trendbook* [<http://hatałska.com/trendbook> 2016/; dostęp: 08.03.2017].
- Henderson, P. (2016). *Queering the Posthuman: Representations of Technology, Gender, and Sexuality in Her* [[http://www.academia.edu/9522252/Queering\\_the\\_Posthuman\\_Representations\\_of\\_Technology\\_Gender\\_and\\_Sexuality\\_in\\_Her](http://www.academia.edu/9522252/Queering_the_Posthuman_Representations_of_Technology_Gender_and_Sexuality_in_Her); dostęp: 08.03.2017].
- Illouz, E. (2010). *Uczucia w dobie kapitalizmu*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Kuligowski, W. (2004). *Miłość na Zachodzie. Historia antropologiczna*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Kurzweil, R. (2016). *Nadchodzi osobliwość: kiedy człowiek przekroczy granice biologii*. Warszawa: Kurhaus Publishing.
- Łuniewicz, J. (2014). *Czy androidy śnią o elektronicznych walentynkach?*, „EKRANY” 1(17), s. 40-41.
- Mąkowska, J. (2015). *Korpor(e)alna materialność i nomadyczna podmiotowość według Rosi Braidotti*. W: Z. Ładyga, J. Włodarczyk (red.) *Po humanizmie. Od technokrytyki do animal studies* (s. 138-155). Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Morusiewicz, R. (2013). *Fifty Shades of Real. The Sexual and the Virtual in Spike Jonze's Her*, „Kultura Popularna” 4(38), s. 110-119.
- Perry, J., Kupper, T. (2016). *007: Review of Spike Jonze's HER* [<http://reviewthefuture.com/?p=82>; dostęp: 08.03.2017].
- Sedgwick, E. Kosofsky, Frank, A. (2014). *Wstyd w czasie cybernetycznej analogii. Czytając Silvana Tomkinsa*. W: Z. Budrewicz, R. Sendyka, R. Nycz (red.) *Pamięć i afekty* (s. 23-61). Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- Szewczyk, M. (2015). *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- Zill, R. (2017). *Striking the Right Tone. The Voice of Feeling in Spike Jonze's HER*. W: A. Power, D. Gonzáles de Reufels, R. Greiner, W. Pauleit (red.) *Reality Unbound. New Departures in Science Fiction Cinema* (s. 160-171). Berlin: Bertz + Fischer.
- Žižek, S. (2009). *Żadnego seksu! To jest posthumanizm!*, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 1(22), s. 41-51.

## Filmografia

- Ex Machina*, Wielka Brytania 2015, reż. Alex Garland.
- Konsultantka (Operator)*, USA 2016, reż. Logan Kibens.
- Ona (Her)*, USA 2013, reż. Spike Jonze.
- Puzzlehead*, USA 2005, reż. James Bai.
- Uncanny*, USA 2015, reż. Matthew Leutwyler.
- White Christmas* (odcinek serialu *Czarne lustro*), Wielka Brytania 2014, reż. Carl Tibbetts.